## 0.1 Ďalšie nepovinné cvičenia

Riešenie nasledujúcich úloh je dobrovoľné. Pomôže vám overiť si, či problematike dostatočne rozumiete.

- 1. Dokážte, že ak má čiastočne rekurzívna funkcia rekurzívny definičný obor, tak existuje aspoň jedno jej zúplnenie, ktoré je rekurzívne.
- 2. Dokážte m-úplnosť množiny  $\{n \mid 47 < |W_n|\}$ , kde  $W_n$  je efektívne číslovanie rekurzívne vyčísliteľných množín.
- 3. Dokážte alebo vyvráťte: Množina A je rekurzívna práve vtedy, ak existuje rekurzívna funkcia f spĺňajúca nasledujúce podmienky:

```
• \forall a \in A : \exists n \in \mathbb{N} : f(n) = a

• \forall n \in \mathbb{N} : f(n) \in A

• \forall n \in \mathbb{N} : f(n) < f(n+1)
```

- 4. Dokážte alebo vyvráťte: Každá nekonečná rekurzívne vyčísliteľná množina má nekonečnú rekurzívnu podmnožinu. (Hint: Predchádzajúca úloha naznačuje jeden možný smer úvah.)
- 5. Množinu voláme *imúnna*, ak je nekonečná, ale nemá žiadnu nekonečnú rekurzívne vyčísliteľnú podmnožinu. Zjavne komplementom každej jednoduchej množiny je nejaká imúnna množina. Nájdite imúnnu množinu, ktorej komplement nie je jednoduchá množina.
- 6. Nech  $A \subseteq \mathbb{N}$ , pričom  $A \neq \emptyset$  a  $A \neq \mathbb{N}$ . Dokážte alebo vyvráťte: A je rekurzívna práve vtedy, keď  $A \leq_m \{47\}$ .
- 7. Uvažujme analógiu Busy Beavera pre registrové stroje: Aké najväčšie číslo vie v niektorom registri vyrobiť program s n inštrukciami v okamihu, keď zastane? Dokážte, že príslušná busy-beaver-like funkcia  $B_M$  nie je vypočítateľná.
- 8. Nájdite čo najviac presných hodnôt funkcie  $B_M$ .
- 9. Uvažujme Turingove stroje z prednášky. Nech R(A) = 0 ak stroj A na prázdnom vstupe nezastaví, inak nech R(A) je počet políčok, o ktoré je čítacia hlava napravo od políčka, kde začínala. (Pre niektoré A môže byť R(A) aj záporné.) Nech R(n) je maximum z R(A) cez všetky n-stavové A.

Teda R(n) hovorí, že každý n-stavový TS, ktorý na prázdnom vstupe zastane, zastane s hlavou nanajvýš R(n) políčok napravo od miesta, kde začínal.

Je funkcia R(n) rekurzívna?